instrukcja obsługi



GRA ●●●● TELEWIZYJNA

INSTRUKCJA OBSŁUGI

Gra telewizyjna jest rozrywką niezwykle pasjonującą. Połączenie gry TVG—10 standardowym odbiornikiem telewizyjnym, przystosowanym do odbioru w paśmie UHF, umożliwia utworzenie na ekranie obrazu boiska i symboli reprezentujących zawodników, piłeczkę tenisową bądź krążek hokejowy.

Grający kierują swoimi zawodnikami lub drużynami przy pomocy manipulatorów wyposażonych w pokrętła.

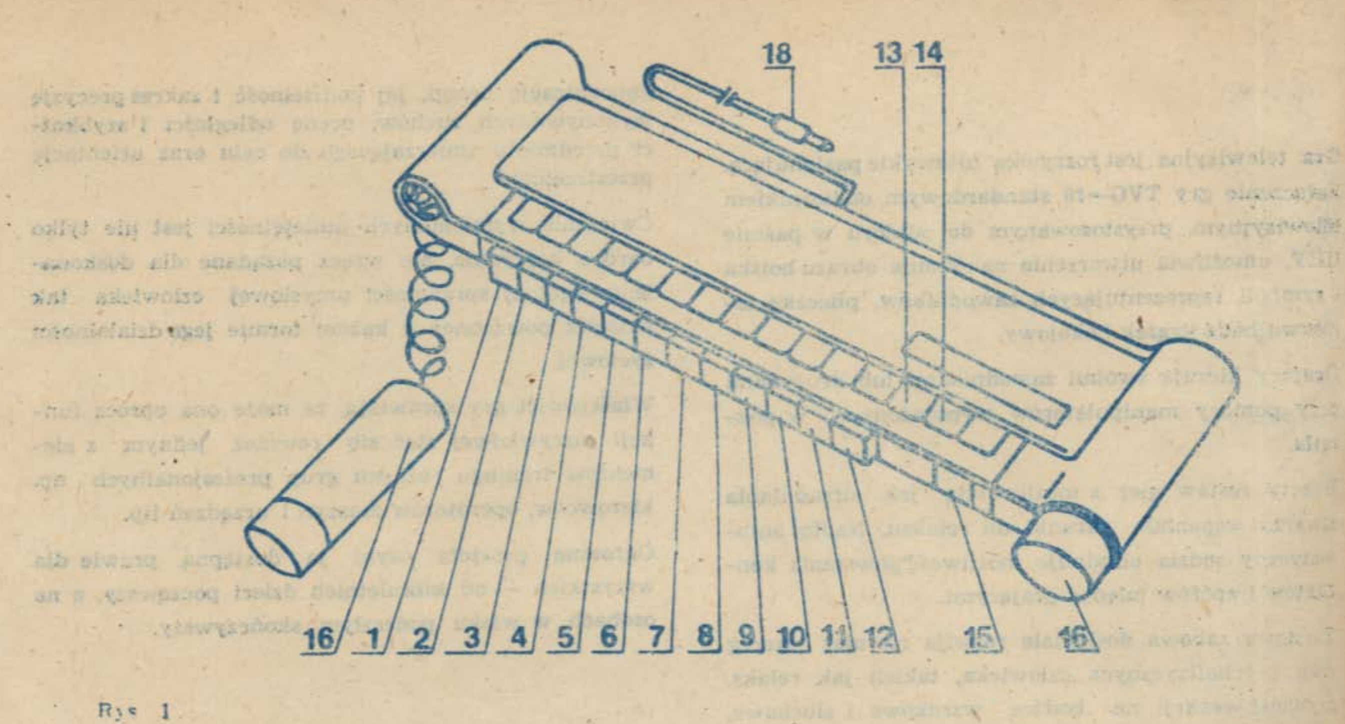
Bogaty zestaw gier z możliwością ich utrudniania stwarza wspaniałe warunki do relaksu. Nadto automatyczny sędzia eliminuje możliwość powstania konfliktów i sporów między grającymi.

Ta nowa zabawa doskonale rozwija również szereg cech psychofizycznych człowieka, takich jak relaks, szybkość reakcji na bodźce wzrokowe i słuchowe, koordynację wzrokowo-ruchową, spostrzegawczość koncentrację uwagi, jej podzielność i zakres precyzję wykonywanych ruchów, ocenę odległości i szybkości przedmiotu zmierzającego do celu oraz orientację przestrzenną.

Ćwiczenie wymienionych umiejętności jest nie tylko bardzo korzystne, ale wręcz pożądane dla doskonalenia ogólnej sprawności umysłowej człowieka tak przecież potrzebnej w każdej formie jego działalności życiowej.

Właściwości gry sprawiają, że może ona oprócz funkcji rozrywkowej stać się również jednym z elementów treningu różnych grup profesjonalnych np. kierowców, operatorów maszyn i urządzeń itp.

Ogromna prostota czyni ją dostępną prawie dla wszystkich — od kilkuletnich dzieci począwszy, a na osobach w wieku podeszłym skończywszy.



Rys. 1



1. Zmiana kanału (35 lub 40)



2. Strzelanie do ruchomego celu



3. Strzelanie do znikającego celu



4. Tenis

5. Hokej



6. Squash



7. Pelota



8. Serwowanie automatyczne/ręczne



9. Wybór wielkości rakiet





10. Wybór szybkości lotu piłeczki (krążka)



11. Wybór wielkości kąta odbicia



12. Wyłącznik sieciowy



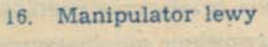
13. Przycisk serwowania ręcznego



14. Przycisk kasowania



15. Gniazdo do podłączenia strzelby



16. Manipulator lewy

17. Manipulator prawy

18. Wtyk antenowy UHF do połączenia z telewizorem

PODSTAWOWE DANE TECHNICZNE

* **Sześć gier wybieranych przełącznikiem:**
  - tenis,
  - hokej,
  - squash,
  - pelota,
  - strzelanie do ruchomego celu,
  - strzelanie do znikającego celu,
* automatyczne zliczanie punktów na ekranie telewizora,
* dwie przełączane wielkości rakiet (zawodników),
* dwie przełączane szybkości piłeczki (krążka),
* dwie przełączane wielkości kąta odbicia,
* serwowanie automatyczne bądź ręczne,
* dźwięk towarzyszący odbiciu piłeczki od rakiet i band boiska oraz każdej zmianie stanu meczu.
* wyjście UHF, kanał 35 lub 40,
* obraz czarno-biały,
* zasilanie: z sieci 220V ±10%/50Hz.
* masa około 1,8 kg.

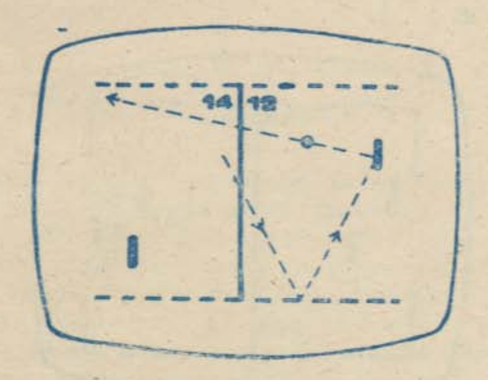
PODŁĄCZENIE I URUCHOMIENIE GRY

* Włączyć wtyk antenowy 18 do gniazda antenowego UHF odbiornika TV.
* Przełączyć telewizor na odbiór w paśmie UHF (kanały 21—60).
* Połączyć sznur sieciowy z gniazdem sieciowym znajdującym się na tylnej ściance gry.
* Włączyć wtyczkę sznura do gniazda sieciowego 220 V.
* Wybrać grę wciskając jeden z klawiszy 4—7.
* Włączyć urządzenie wciskając klawisz 12.
* Nacisnąć przycisk kasowania 14.
* Obracać pokrętłem strojenia telewizora aż do uzyskania na ekranie wyraźnego obrazu boiska wybranej gry. Jeśli na tym samym kanale odbierany jest jeden z programów telewizyjnych, należy wcisnąć klawisz zmiany kanału 1 i ponownie dostroić telewizor.



TENIS

Wciśnięcie klawisza 4 powoduje wygenerowanie na ekranie telewizora obrazu jak na rysunku nr 2.



Rys. 2

Naciśnięcie przycisku kasowania powoduje wyświetlenie stanu 0 : 0 i wyrzucenie piłeczki na boisko.

Piłeczka porusza się po liniach prostych odbijając się od band boiska pod kątem równym kątowi padania. Każdy gracz za pomocą manipulatora może przesuwać swoją rakietę w kierunku pionowym. Zadaniem graczy jest takie sterowanie rakietami, aby piłeczka nie opuściła boiska. Jeśli piłeczka minie jedną z rakiet, znika na krawędzi ekranu, zostaje wyświetlony aktualny stan meczu i piłeczka jest ponownie wyrzucana (serwowana) na boisko po stronie gracza, który ostatnio zdobył punkt.

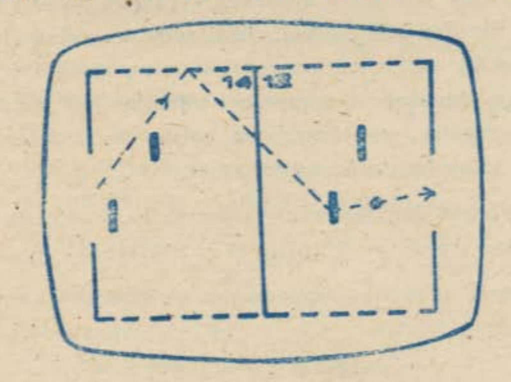
W ten sposób gra jest kontynuowana aż do chwili, gdy jeden z graczy zdobędzie 15 punktów.

Naciśnięcie przycisku kasowania rozpoczyna nowy mecz.



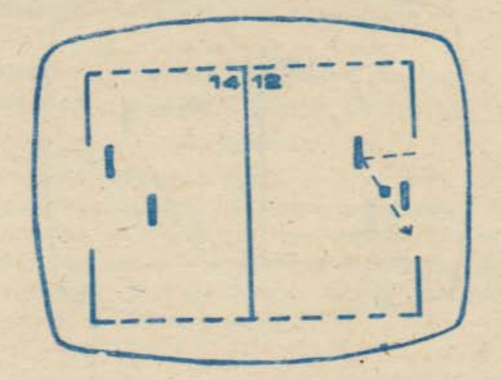


Wciśnięcie klawisza 5 powoduje wygenerowanie na ekranie telewizora obrazu jak na rysunku nr 3.

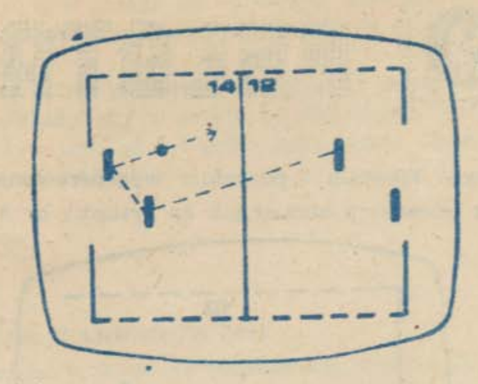


Rys. 3

Każdy z grających steruje bramkarzem i napastnikiem wysuniętym na połowę boiska przeciwnika. Po rozpoczęciu meczu przyciskiem kasowania krążek jest wyrzucany od jednej z bramek i przesuwa sie w kierunku boiska przeciwnika. Jeśli napastnik przeciwnika zdoła „przechwycić” krążek (rys. 3a), odbija go z powrotem w kierunku bramki, jeśli nie,krążek przesuwa się dalej i wówczas napastnik drużyny przeciwnej ma okazję skierować go do bramki (rys. 3 b).



Rys. 3 a



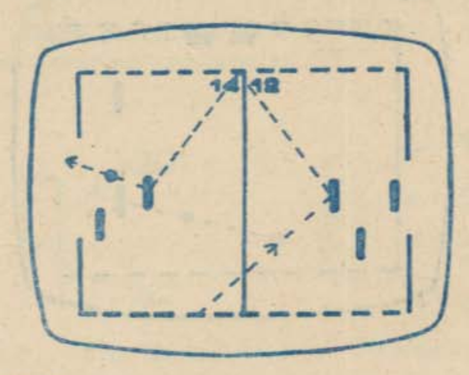
Rys. 3 b

Jeśli bramkarz zdoła wybić krążek lub odbije się on od bandy, ten sam napastnik ma ponownie okazję „przechwycić" powracający krążek i znów skierować go do bramki. Zdobycie punktu następuje w momencie, gdy krążek wpadnie do jednej z bramek.

Wówczas wyświetlany jest aktualny stan meczu i krążek jest wyrzucany ponownie na boisko z bramki drużyny, która zdobyła punkt. W ten sposób gra jest kontynuowana aż do chwili gdy jedna z drużyn zdobędzie 15 punktów.

Naciśnięcie przycisku kasowania rozpoczyna nowy mecz. Zwolnienie wszystkich klawiszy 2—7 sprawia, że prawy gracz steruje trzema zawodnikami: bramkarzem i dwoma napastnikami (rys. 3 c).

Można to wykorzystać, gdy w grze biorą udział gracze o różnym stopniu zaawansowania. Wówczas gracz lepszy gra dwoma zawodnikami przeciwko trzem.

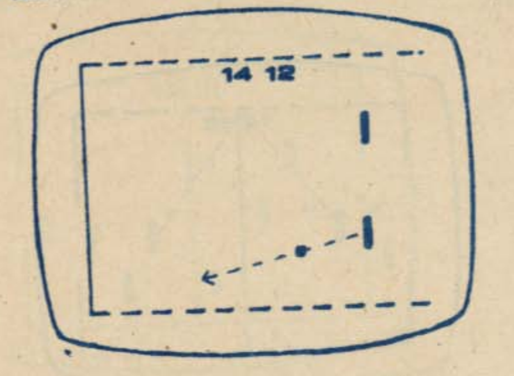


Rys. 3c



SQUASH

Wciśnięcie klawisza 6 powoduje wygenerowanie na ekranie telewizora obrazu jak na rysunku nr 4.

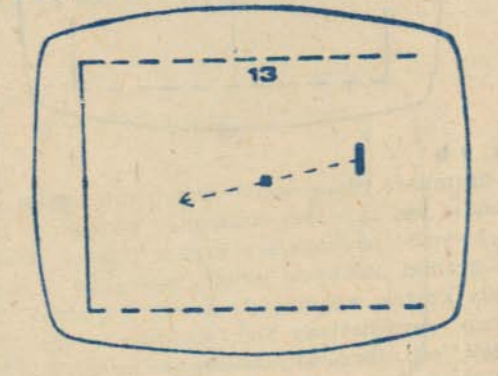


Rys. 4



PELOTA

Wciśnięcie klawisza 7 powoduje wygenerowanie na ekranie telewizora obrazu jak na rysunku nr 5.



Rys. 5

Gra squash polega na odbijaniu piłeczki na przemian przez obu graczy tak, aby, nie mogła opuścić pola gry.
Gracz, który pierwszy zdobędzie 15 punktów, kończy grę. Zasady gry w pelotę są identyczne, z tym, że bierze w niej udział tylko jeden gracz manipulując prawym pokrętłem.

WYBÓR WARUNKÓW GRY

Klawisze 8, 9, 10, 11 umożliwiają wprowadzenie dodatkowych utrudnień do poszczególnych gier, które dzięki nim są nadal interesującą rozrywką nawet dla graczy, którzy osiągnęli już dużą wprawę w operowaniu manipulatorami.



SZYBKOŚĆ PIŁECZKI (KRĄŻKA)

Wciśnięcie klawisza 10 powoduje 2-krotne zwiększenie prędkości ruchu piłeczki.



WIELKOŚĆ RAKIET

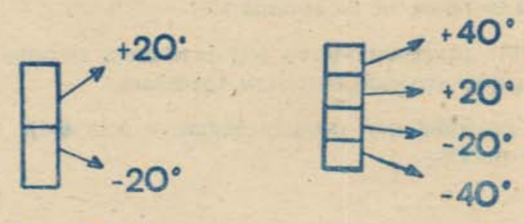
Wciśnięcie klawisza 9 powoduje 2-krotne zmniejszenie wymiarów rakiet.

WIELKOŚĆ KĄTA ODBICIA



W zależności od położenia klawisza 11 rakiety są logicznie podzielone na dwie lub cztery części odbijając piłeczkę pod innym kątem, jak pokazano na rys. nr 6

Kąt odbicia piłeczki od poszczególnych części rakiety nie zależy od kąta padania.



Rys. 6 Klawisz zwolniony Klawisz wciśnięty



SERWOWANIE RĘCZNE/ AUTOMATYCZNE

Wciśnięcie klawisza 8 uruchamia ręczne serwowanie piłeczki. Wówczas po każdym zdobytym punkcie piłeczka jest serwowana przez naciśnięcie przycisku 13





STRZELANIE

Dwie gry: strzelanie do ruchomego celu i strzelanie do znikającego celu realizuje się przy pomocy specjalnej strzelby fotoelektrycznej, którą podłącza się do gniazda 15.

Obecnie przygotowywana jest produkcja strzelby i w przyszłości znajdzie się ona w sprzedaży.

Opis prawideł gry zawarty będzie w instrukcji obsługi strzelby.

UWAGA

Gra telewizyjna jest fabrycznie przystosowana do połączenia z odbiornikami telewizyjnymi posiadającymi gniazdo antenowe koncentryczne 75 Om. W przypadku współpracy gry z odbiornikiem starszego typu posiadającymi gniazdo antenowe symetryczne 300 Om należy podłączyć grę do odbiornika za pośrednictwem symetryzatora odbiornikowego typu SO/I-IV. W tym celu należy odłączyć wtyk koncentryczny i w jego miejsce dołączyć symetryzator końcówkami oznaczonymi 75 Om, natomiast z końcówek 300 Om wyprowadzić krótki odcinek przewodu symetrycznego zakończony wtykiem stosowanym w danym typie odbiornika.

Symetryzatory takie są do nabycia w sklepach branży elektronicznej.


ameprod